Greetings from

GRIM FANDANGO

The Land of the Dead

Grim Fandango Cast ...26, 1997

מדריך נסיעה
וחוברת הדרכה



GRIM FANDANGO™

מהלך המסע

ברוכים הבאים לארצם של המתים.........5
חבילות נסיעה מסעירות לבחירתך.........6
פגוש את חבריך למסע.........................8
התחלת המשחק....................................10
התקנה..10
אם נתקלת בבעיות התקנה.....................11
הרצת המשחק.......................................12
המשגר..12
כיצד לשחק במשחק..............................12
תנועה...12
תנועת כלי רכב.....................................14

הממשק.. 14
שיחה.. 16
שמירת וטעינת משחקים.................. 16
תפריט ראשי.................................. 17
מסך אפשרויות................................ 18
מערכי חומרת תלת-מימד מתקדמים........ 18
יציאה מהמשחק.............................. 19
שליטה באמצעות מקלדת.................. 20
שליטה באמצעות ג'ויסטיק
ו-"ג'יימפאד"......... 22
סיור בנבכי החידה הראשונה.............. 24

ברוכים הבאים לארצם של המתים !

ארצם של המתים ב-Grim Fandango הינה שילוב של מראות מן התרבות האצטקית ותרבות המאיה, פולקלור מקסיקני וסרט צרפתי אפל "פילם נואר" - משנות ה30, ה40 וה-50. לאלו מכם שאינם יודעים, film noir הנו ז'אנר סרטים אשר כלל בלשים קשוחים, אנשים רעי לב, נשים בוגדניות, רובים גדולים, מכוניות מהירות, מרדפים סבוכים ונקישות צעדים חשודים. הגברים חבשו בהם כובעים גדולים, וכולם עישנו ושתו כמו מטורפים.



ארצם של המתים, על פי האמונה האצטקית, הייתה מקום אמיתי, בו שוטטו נשמות המתים במשך ארבע שנים - עד אשר הגיעו לעולם התחתון התשיעי, שהוא ביתם הסופי והנצחי. בכדי לעזור לנשמות להצליח במסען הארוך, נקברו המתים כשהם מצוידים בכסף, מזון ואפילו כלבים. הפולקלור המקסיקני הוסיף הומור וחגיגיות לאמונות אלו, על ידי כינון ימי חג מיוחדים בכל שנה, בהם שבים המתים לבקר את אהוביהם כאורחי כבוד. לקראת החגיגות השנתיות הוכנו בובות שלדים מעיסת נייר, והולבשו בתלבושות מסורתיות או עכשוויות. הגיבור שלנו, מאני, והתושבים האחרים של ארץ המתים של Grim Fandango נבנו על פי דמותן של בובות שלדים ססגוניות אלו, ששמן קלאוורס.

ומה בקשר למני? ובכן, הוא לא ממש קשוח - הוא פשוט חי חיים עלובים למדי ומנסה לבצע חובתו על ידי עזרה במחלקת המתים. הג'וב שלו הוא לפעול כסוכן נסיעות, לקחת נשמות מארץ החיים (זה נקרא "לקצור", מפני שמחלקת המתים נוהגת לספק לסוכניה חרמשים), ואחר למכור לנשמות החיות הללו את חבילת הנופש הטובה ביותר שתביא אותם לארץ המתים. אבל אז דברים התחילו להשתבש קצת אצל מני, והכל בגלל גברת מסוימת, ועכשיו הוא חייב לצאת לדרך בכדי לעצור את מי שהגיעו ל"חיים שאחרי", כך שנשמות טובות בכל מקום יוכלו לנוח בשלום.

לכל השחקנים, אשר כמות העישון הרבה ב Grim Fandango מפריעה להם, נספר כי: 1. רצינו להיות מציאותיים ומסורים לאווירת סרטי פילם נואר ככל האפשר 2. כל המעשנים במשחק הם מתים. חשוב על כך.

חבילות נופש מסעירות !

סע למגוון אתרים אקזוטיים !

חבילת הטיול של Grim Fandango כוללת העברה על ידי רכב, סירה או רכבת ל-90 יעדים, אז התכונן ליהנות מטיול ארבעת הימים שלך בארצם של המתים.

אל מארו (El Marrow)

זהו אזור המהווה דרך גישה לארצם של המתים, ובו תחווה את העצירה הראשונה שלך במסע ארבעת הימים. El Marrow יענג את חובבי העתיקות, כי הוא מכיל עירוב יוצא דופן של עיצובים אצטקיים ושל ארט-דקו. כאן תוכל לסקור את מסע מחלקת המתים (DoD) שלך, ולבחור בין חבילות תיור רבות זמינות. במהלך שבוע החגיגות, רבים מן המתים אשר אינם חוזרים לארץ החיים נוסעים להם ל El Marrow לפסטיבל הרחובות הצבעוני, עם הבלונים הענקיים ושלל הרוכלים הידידותיים וודא שאתה מביא עמך את המלאכונים !

היער המאובן

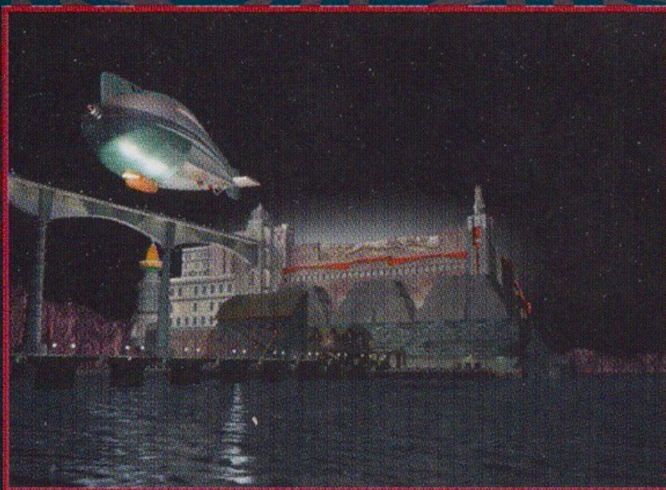
פעם הוא היה אתר חובה, חלק בלתי נפרד מסדר יומו של כל מטייל, אולם כיום ביקור היער המאובן מומלץ רק להרפתקנים האמיצים והקשוחים ביותר. למרות הרושם הראשוני והיופי המבודד של ארץ הפלאות הטבעית, מחלקת המתים רואה לעצמה חובה לייעץ למטיילים להימנע מלהגיע אליו, או, ורק אם הדבר חיוני לחלוטין, לטייל דרכו עם מדריך מנוסה. הטבע הפראי כאן טומן בחובו סכנות. צפה בסימנים הפונים אל הפתיחה.



יום El Marrow של פסטיבל המתים.



היער המאובן



שמי הלילה של רובוקובה

רובוקובה

העיר שלעולם אינה מתה. כאשר זה מגיע לחיי לילה, אף עיר אינו עולה על רובוקובה. לכאן מגיעים מטיילים מכל רחבי ארץ המתים לפני הגעתם בסוף הלילה לקו נאדה מאננה, ממנו יוצאות הפלגות - מותרות יוקרתיות. אולי תבחר לשחק עם החתלתולים על כרי הדשא המפורסמים, או ליהנות מקצת שירת "היפ" בארון המתים הכחול. כל מה שתבחר בכדי לענג את עצמך - אפשר למצוא ברובוקובה. כאשר אתה מוכן לצאת לדרך, הספינה שלך תהפוך לספינה של ממש, הודות לדבורות הים החרוצות של רובוקבה- האיגוד שלעולם אינו שובת.



ארון המתים הכחול, תמונת לילה של רובוקובה.

פגוש את חבריך למסע



מני קלוורה

אתה משחק את מני לאורך Grim Fandango. מני הוא בחור רגיל המרצה את זמנו בארץ המתים תוך עבודה במחלקת המוות, והוא מתפקד כמעין סוכן נסיעות המארגן דרכי תעבורה יוקרתיות לעולם - התחתון התשיעי, לכל מי שחיו את החיים טובים. למרבה הצער, כל הלקוחות שמגיעים אליו לאחרונה הם דווקא לוזרים רציניים, ופירוש הדבר - מני נותר בלי עמלות, ובלי הידיעה כי המשרה שלו תמשיך להיות שלו. הוא מתחיל לחשוד כי יש איזה עסק מלוכלך שנרקם במחלקת המוות. למי יש משהו נגדור מדוע הוא לא מצליח להשיג לקוחות טובים.



אווה

היא המזכירה של הבוס של מני, דון קופל, והיא יצור שנון ונאה למראה. צר לה על מני, אבל היא גם שואפת לשמור על המשרה החדשה שלה. אולם באווה, כך מסתבר, יש הרבהיותר ממה שתגלה עין בלתי מזוינת, ויתכן שהיא פועלת בשירותו של מישהו אחר. מיהו האדם הסודי בחייה של אווהר איזה לכלוך יש לה על דון קופל.



דון קופל

הבוס חסר המצפון של מני, אשר הופך את חייו של מני לגיהינום בעודו בחיים. רק שמני לא חי. הפעם היחידה בה אנו רואים את דון קופל היא כאשר הוא צווח על מני. האם לדון קופל יש סיבה להתעלל במני.

דובינו הרלי



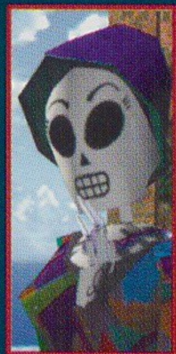
מתחרהו של מני - איש המכירות אשר מצליח לקבל את כל הנפשות. כיצד מצא לו דרך ללבו של דון קופלר מהו סוד הצלחתו.

הקטור לפנס



מאחורי כל סכנה מולה חייב מני להתייצב, ישנה דמות אפלה ומרושעת המושכת בחוטים- זהו מלך השפע הקטור למנס ! בריון חסר רחמים זה בנה אימפריה בעזרת חמדנות ובוגדנות, אולם כעת הוא מתכנן מזימה אפלה הרבה יותר, אשר תישאר מסתורית עד הסוף!

מרצדס קולמר (מסה)

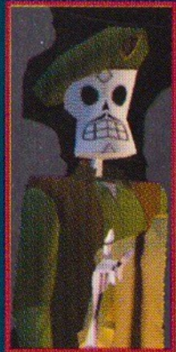


אשת המסתורין אשר פרצה למשרדו ולחייו של מני לפתע פתאום, אך אינה מעניקה לו בדיוק את היחס בו היה מעוניין. מה קרה לתגמולים הפנימיים של מסה? להיכן נעלמהר האם למני יש צל צילו של סיכוי אתה?

גלוטיס

נהגו ומלווהו של מני, גלוטיס, הוא מפלצת עצומה וגרוטסקית מן העולם התחתון, ואין בלבו דבר מלבד אהבה. אהבה לנהיגה, אהבה למכוניות. אהבה לכל דבר עם מנוע אשר נע במהירות. הוא רוח אלמנטלית של ארץ המתים, והוא בעל תכלית אחת - לנהוג, או להחליף שמן ולהתאים חגורות, אם אין משרות נהיגה פנויות. אזהרה: לעולם אל תאפשר לו להיכנס למוסד הימורים משום סוג, או שלעולם לא תוכל להוציאו ממנו.

סלבדור לימונס



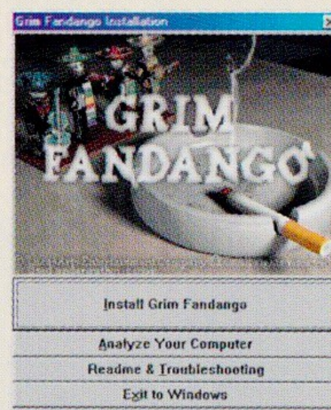
המנהיג המהפכני של תנועת המחתרת "ברית הנשמות האבודות". מהי תוכניתו הסודית? כיצד מני משתלב בהור ומה לגבי האובססיה שהוא רוחש לביצי יונים.



התחלת המשחק

התקנה

1. סגור את כל החלונות הפתוחים, וצא מכל האפליקציות האחרות.
2. הכנס את תקליטור Grim Fandango לכונן התקליטורים שלך.
3. מסך ההתקנה של Grim Fandango יופיע. אם Autoplay אינו פועל ומתקין המשחק אינו מופיע כאשר אתה מכניס את התקליטור לכונן, תצטרך לפתוח את המתקין ידנית. בכדי לעשות זאת: לחץ לחיצה שמאלית על סמל My Computer ואחר לחץ לחיצה שמאלית על סמל CD-ROM המופיע בחלון הנפתח. לחץ לחיצה שמאלית על קובץ Grim.exe בכדי לפתוח את המתקין, המכיל את האפשרויות הבאות:



מסך ההתקנה

- **Install Grim Fandango** - מתקין את Grim Fandango בכונן הקשיח שלך.
- **Analyze Your Computer** - בודק האם המחשב שלך עונה על דרישות המערכת.
- **Readme & Troubleshooting** - אנו ממליצים מאוד כי תצפה במדריך Readme, בכדי להתעדכן במידע האחרון, וב – **Troubleshooting** ממנו תוכל ללמוד פרטים מדוקדקים של ההתקנה, וכן לגלות פתרונות לבעיות שונות.
- **Exit to windows** - מחזיר אותך למכתבה (DeskTop).

4. בכדי להתקין, לחץ על כפתור Install Grim Fandango. עקוב אחר ההוראות המופיעות על המסך.
5. כעת, בחר את יעד התקנת Grim Fandango. ספריית ברירת המחדל של Grim Fandango הנה: C:\ Program Files\LucasArts\Grim. אם ברצונך להתקין בספרייה אחרת, ציין כונן או ספרייה אחרים בשמם.
6. תוכל אף ליצור סדרת קיצורי דרך. יצירת קיצורי דרך תקל עליך לשגר את המשחק. לחץ על תיבות הבדיקה בכדי לבטל בחירת כל קיצור דרך שאינך רוצה בו.
7. ההערכות תיצור תיקיית Grim Fandango Program לסמלי התוכנה. לחץ על Next בכדי לבחור את ברירת המחדל (Start Menu\ Programs\LucasArts\Grim Fandango) או צור תיקייה חדשה, או בחר אחת קיימת, ואחר לחץ על Next.
8. תונחה ליצור קיצור דרך למכתבה. תוכל אף לצפות שנית ב-Readme.
9. אם אתה משחק בעזרת ג'ויסטיק, אנו ממליצים כי תתאם אותו לפני המשחק.
10. אם התוכנה מותאמת בהצלחה, תראה מסך Setup Complete.
11. תונחה להצטרף למועדון LucasArts Expres. אם יש לך גישה לאינטרנט, תוכל להתחבר ולהצטרף כעת, ולקבל את המידע המעודכן ביותר והצעות מיוחדות מ-LucasArts .
12. לאחר התקנת התוכנה, תונחה להתקין את DirectX 6.0, הדרוש להרצת התוכנה. אם DirectX (או גרסה מאוחרת יותר) מזוהה במערכת שלך, התיבה המיועדת להתקנתו תישאר ריקה, ולא תצטרך להתקינו. לחץ על Finish בכדי להשלים את ההערכות.
13. אתה מוכן לשחק ב Grim Fandango.

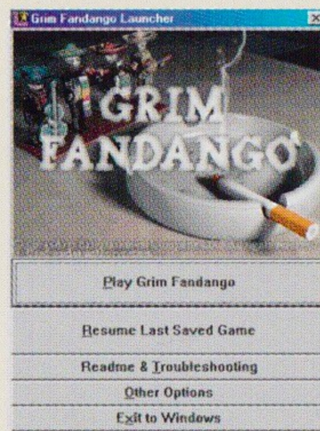
אם נתקלת בבעיות בעת ההתקנה

1. קרא את מדריך Troubleshooting, בו תמצא מידע מפורט יותר וטיפים לפתרון בעיות.
2. בכדי להיכנס למדריך Troubleshooting:
הכנס דיסק, ואחר לחץ לחיצה שמאלית על סמל My Computer. בחלון אשר ייפתח, לחץ לחיצה שמאלית על הסמל המתאים לכונן התקליטורים שלך. כך ייפתח המתקין. ייתכן כי תצטרך אף ללחוץ לחיצה כפולה על קובץ Grim.exe בכדי לפתוח את המתקין.
3. מן המתקין, לחץ על Readme & Troubleshooting, ואחר על Troubleshooting Guide.



כיצד להריץ את המשחק

הכנס את תקליטור המשחק לכונן התקליטורים שלך. משגר המשחק יופיע אוטומטית, אם Autoplay פעיל.



מסך המשגר

אם Autoplay אינו פעיל, מצא את ספריית Grim Fandango על הכונן הקשיח ולחץ לחיצה כפולה על סמל אפליקציית Grim, או לחץ לחיצה כפולה על סמל CD-ROM על My Computer, ואחר לחץ לחיצה שמאלית על קובץ Grim.exe. המשגר (Launcher) – מופיע בכל פעם שאתה מכניס את דיסק Grim Fandango, כאשר אתה לוחץ לחיצה כפולה על סמל CD-ROM, כאשר אתה בוחר את קיצור הדרך של Grim Fandango מתפריט Start, או כאשר אתה לוחץ לחיצה כפולה על קובץ Grim.exe.

בחר Play Grim Fandango מן המשגר, בכדי לשחק את המשחק.

המשגר

משגר Grim Fandango מכיל את האפשרויות הבאות:

- **Play Grim Fandango** - כפתור זה משגר את המשחק.
- **Resume Last Saved Game** - אם שמרת משחק בעבר, לחץ כאן בכדי לשחקו שוב.
- **Readme & Troubleshooting** - אנו ממליצים מאוד כי תצפה במדריךReadme, בכדי להתעדכן במידע מעודכן, וב – Troubleshooting, ממנו תוכל ללמוד פרטים מדוקדקים של ההתקנה, וכן למצוא פתרונות לבעיות שונות. תוכל אף לנתח את המחשב שלך, בכדי לוודא האם הוא עונה על דרישות המערכת, להתקין מחדש DirectX 6.0 או לתאם את הג'ויסטיק שלך.
- **Other Options** - כאן תוכל לגשת לאתר LucasArts, אם יש לך גישה לאינטרנט. תוכל אף לבצע אי–התקנה למשחק, או לצפות ברשיון התוכנה.
- **Exit to windows** - מחזיר אותך למכתבה.

כיצד לשחק את המשחק

תנועה

שלא כמו משחקי הרפתקות אחרים של LucasArts, Grim Fandango אינו עושה שימוש בעכבר לשם תנועה. תוכל להפעיל את מני על ידיד שימוש בחיצי המקלדת, בג'ויסטיק שלך או ב–gamepad. ראה עמ' __ – __, בהם תמצא טיפים למשחק דרך מקלדת ופקודות מקשים.

תוכל לשחק את המשחק באחת משתי פרספקטיבות: במצב יחסי למצלמה (Camera Relative) או במצב יחסי לדמות (Character Relative). במצב יחסי לדמות אתה מניע את מני כאילו היית מני, מנקודת התצפית שלו. מצב זה עובד בדרך כלל טוב יותר אצל משתמשי המקלדת. במצב יחסי למצלמה אתה נע ביחס למצלמה. מצב זה עובד טוב יותר אצל שחקנים המשתמשים בג'ויסטיק. המצב העדיף תלוי באמצעי השליטה בו בחרת, ואליו אתה רגיל ממשחקי וידיאו אחרים. בתחילת כל משחק, מני ינוע אוטומטית במצב יחסי לדמות.

- בכדי לנוע קדימה (לא חשוב לאיזה כיוון מני פונה) השתמש בחץ עליון, או הנע את הג'ויסטיק מעלה.
- בכדי לנוע אחורה, השתמש בחץ תחתון או הנע את הג'ויסטיק מטה.
- בכדי להפנות את מני ימינה או שמאלה, השתמש בחץ שמאלי או ימני, או הנע את הג'ויסטיק ימינה/ שמאלה.
- תוכל אף להחליף למצב Camera Relative, על ידי לחיצה על CTRL + M. במצב זה ינוע מני ביחס למצלמה.
- החץ העליון (או הנעת הג'ויסטיק מעלה) מניע את מני צפונה, הרחק מן המצלמה.
- החץ התחתון (או הנעת הג'ויסטיק למטה) מניע אותו דרומה, לעבר המצלמה.
- החיצים הימני והשמאלי (או הנעת הג'ויסטיק לכיוונים אלו) מניע אותו מזרחה ומערבה בזוויות המתאימות ל"שדה הראייה" של המצלמה. תוכל אף להניע את מני אלכסונית, על ידי שילוב שני מקשי חיצים או שימוש ב3, 1, 7 או 9 על הפד הממוספר. ביכולתך לנוע באלכסון תוך שימוש בג'ויסטיק או gamepad.



מצב יחסי לדמות



מצב יחסי למצלמה

במצב יחסי למצלה אין אפשרות תנועה אחורה, ובכל פעם שזווית מצלמה משתנה, יש סיכוי טוב שיהיה עלייך לשנות כיוונך. במילים אחרות, אם מני רץ צפונה הרחק מן המצלמה במורד גבעה ארוכה, וזווית המצלמה משתנה כך שמני רץ דרומה לעבר המצלמה, יהיה עלייך לשנות שימוש בחץ עליון לשימוש בחץ תחתון, אם תרצה שמני ימשיך לרוץ באותו כיוון. תוכל לנוע אחורה וקדימה בין שני המצבים על ידי לחיצה על CTRL + M.



מצלמה כיוון צפון



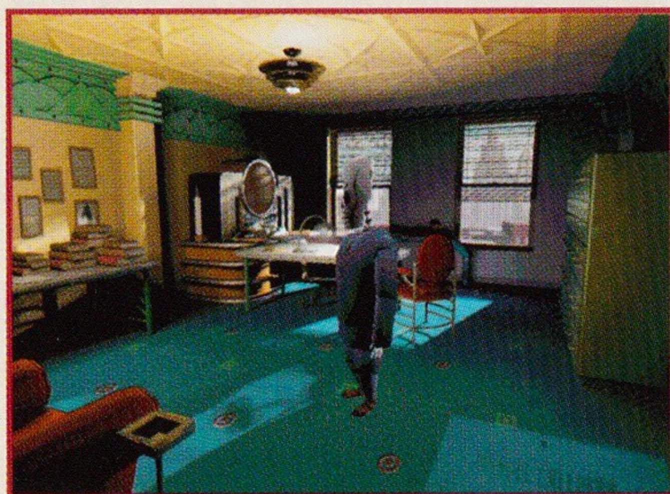
מצלמה כיוון דרום

תנועת כלי רכב

לעיתים, כאשר מני נע במרחבי ארצם של המתים, הוא יכול להשתמש בכלי רכב מיוחדים אשר פועלים באופן שונה. במקרים אלו, הנע את כלי הרכב על פי חוקי היחס של הדמויות (מעלה לניעה קדימה, מטה לניעה אחורה, ימינה ושמאלה לתנועה צירית). כלי רכב יכולים לנוע במסלול המאפשר תנועה בשני כיוונים בלבד. בכדי להעלות ולהוריד מנוף, השתמש במקשי חץ עליון וחץ תחתון. מייד כאשר מני עוצר את השימוש בכלי הרכב הללו, הוא יחזור למצב התנועה הקודם שלו.

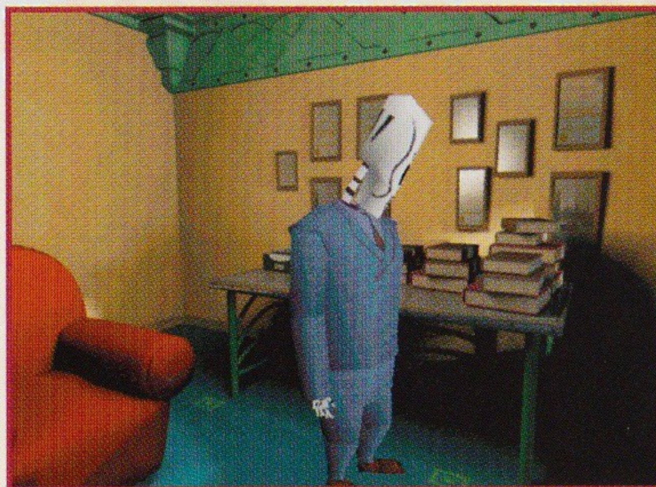
הממשק

במשחק הרפתקות, הממשק הנו אחד האמצעים שלך לתקשר עם הדמויות אותן אתה משחק ÿ הדרך לגרום לדמות לעשות מה שאתה רוצה. ב - Grim Fandango, הממשק הוא בלתי נראה: למעשה, הממשק הוא מני עצמו.



מני הוא הממשק.

כאשר המשחק מתחיל, מני עומד לצד שולחנו. השתמש בחיצי המקלדת בכדי להוליכו הנה והנה עד אשר יעמוד מול ערמת ספרים הניצבת על שולחן מימין. כעת הפנה את מני בעזרת חיצי



מני מגלה אובייקטים מעניינים

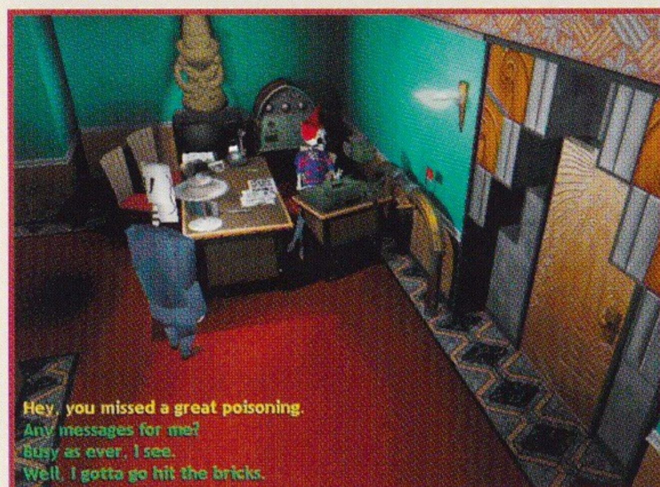


מבט בקלפים

המקלדת מעט לשמאל ואחר לאחור, כך שיעמוד כשהוא פונה לספרים.
הבחנת בוודאי כי ראשו של מני פונה מטה כאשר הוא נמצא בדיוק מול הספרים, ולאחור בחזרה -כאשר הוא מתרחק מהם. כאשר מני מתעניין במשהו, הוא יניע ראשו בכיוון זה: למעלה אם זה מעליו, מטה אם מתחתיו.
וודא כי מני מביט בספרים כשראשו פונה מטה, ואחר לחץ על מקש 5 על גבי keypad – זהו מקש **מבט על** (Look at) או **בחינה** (Examine). מני צריך כעת לומר משהו לגבי הספרים. אם תוליך אותו לקצה השולחן, ראשו יוטה קדימה בכדי לראות את חפיסת הקלפים.אם תלחץ על 5 שוב, הוא יביט בחפיסת הקלפים. אם תלחץ על מקש ENTER (אשר דרכו אתה עושה שימוש בפריט או על מקש + (אשר דרכו אתה בוחר פריט), הוא יאסוף את חפיסת הקלפים ויאחז בה. לחץ על + שוב, בכדי להניח את הקלפים במלאי. כעת החפיסה נמצאת במלאי של מני.
אם תלחץ 0, על הפד המספרי, תוכל להיכנס למלאי של מני, ומני יחזיק בחרמשו. לחץ על 6, והוא יעלה את פריט המלאי הבא, אשר אמור להיות חפיסת הקלפים. אם תלחץ על 4, הוא ינוע לאורך המלאי במצב רברס. ויחזיק את חרמשו שוב. לחיצה על מקש + תניח את החרמש בידו של מני. לחץ על + שוב בכדי להחזיר את פריט המלאי למעילו של מני. תוכל אף להיכנס לפרטי מלאי אינדיבידואליים ללא צורך לגשת לתוך המלאי עצמו, תוך שימוש במקשי המספרים 0–1 על המקלדת.
לחץ על ESC בכדי לצאת מן המלאי. תוכל להביט בפרטי המלאי בעודך נמצא במלאי, או כאשר אתה מחזיקם בידך. אם אתה מעוניין כי אדם או אובייקט על המסך ייעשו שימוש בפריט מלאי, ראשית עליך להניחו בידו של מני, ואחר להניע את מני עד אשר היא "מגלה" את האדם או החפץ עמו אתה מעוניין לשלב שימוש בפריט המלאי. אחר לחץ על מקש ENTER בכדי לעשות שימוש באובייקט. (שחקנים מנוסים והרפתקנים, שימו לב כי אין דרך לשלב שימוש במספר פרטי מלאי ב-Grim Fandango).

שיחה

אם אתה מעונין שמני ישוחח עם דמות אחרת, הנע אותו סביב עד אשר ראשו ינוע בכדי "לגלות" דמות זו. אחר עשה שימוש במקש ENTER בכדי להתחיל שיחה (מה שעלול להצליח היטב רק לאחר מעט אימון. אם מני בוחר לו אובייקט, או אומר משפט אשר אינו "שיחתי" במיוחד, ייתכן כי הוא מביט באובייקט במקום באדם עמו אתה מעוניין כי ישוחח. עלייך פשוט להניע אותו מעט, ולנסות שוב).
לעיתים, פתיחת שיחה עם מישהו תציג לך סדרת אפשרויות דיאלוג. תוכל לנוע מעלה ומטה דרך האפשרויות הללו, על ידי שימוש בחץ עליון / תחתון. כאשר אתה מגלה משפט אשר אתה מעוניין כי מני יאמר, השתמש במקש ENTER בכדי לבחרו.

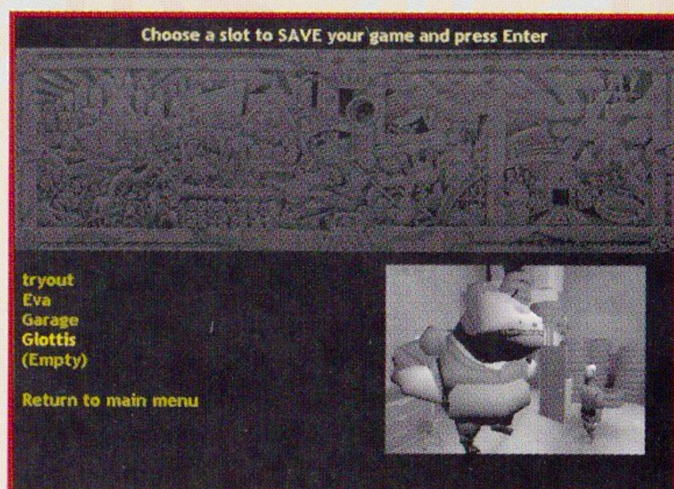


בחירות דיאלוג

שמירת וטעינת משחקים

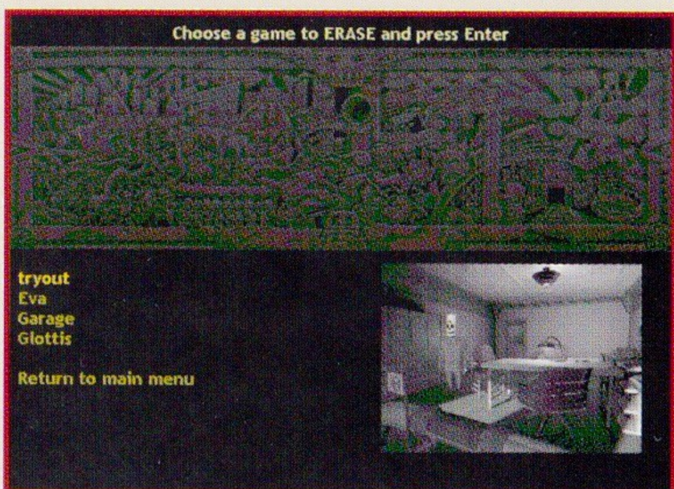
שמירה

בכדי לשמור משחק, לחץ על מקש F1 בכדי לפתוח את התפריט הראשי (Main Menu). בחר שמירת משחק (Save Game) מן הרשימה, בכדי להגיע למסך שמירת משחק.



מסך שמירת משחק

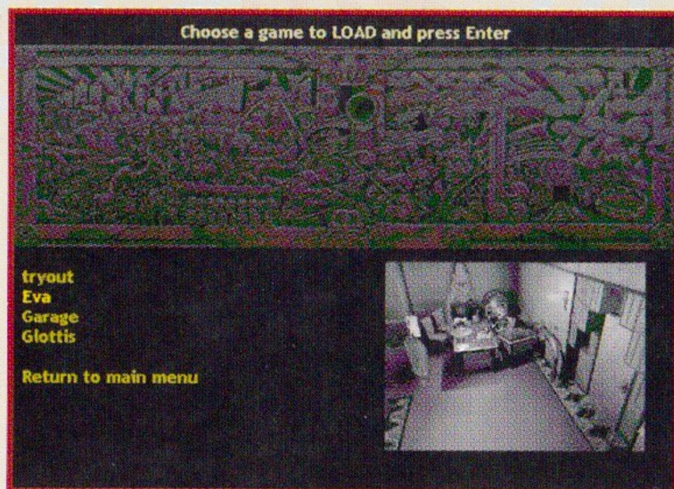
סמן את המילה (Empty) על המסך ולחץ על ENTER בכדי לקבל סמן מהבהב. הקלד שם משחק ולחץ על ENTER בכדי לשמור את משחקך.
שם משחקך השמור יופיע ברשימה, וציון קטן של המקום בו אתה נמצא במשחק ישמר אף הוא.
תוכל למחוק משחק שמור על ידי בחירת מחק משחק שמור (Erase Saved Game) מן התפריט הראשי. בחר את שם המשחק אותו אתה מעוניין למחוק מן הרשימה ולחץ על ENTER בכדי להסירו.



מסך מחיקת משחק שמור

טעינה

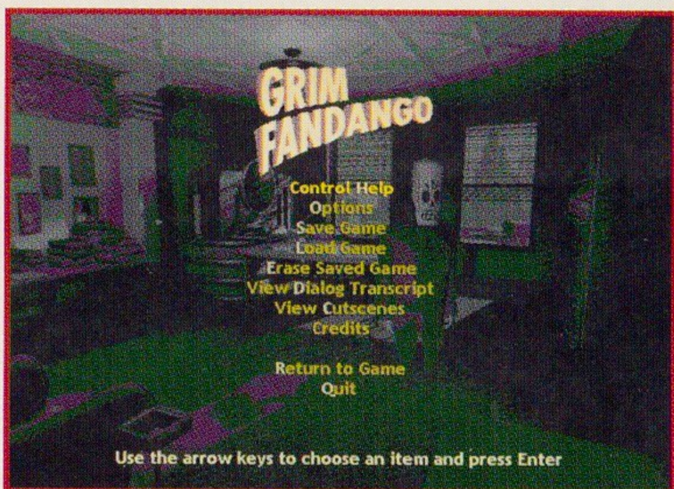
בכדי לטעון משחק שמור, לחץ על F1 בכדי לפתוח את התפריט הראשי, ואחר בחר טעינת משחק (Load Game). בחר משחק שמור מן הרשימה ולחץ על ENTER.



מסך טעינת משחק שמור

מסך התפריט הראשי

תוכל להתאים מגוון מערכי משחק ממסך התפריט הראשי. לחץ על F1 בכדי להיכנס למסך זה. לפנייך יוצגו האפשרויות הבאות:



מסך התפריט הראשי

- **Control Help** - בוחר גישה לשלושה מסכים שונים ў רשימה שלמה של פקודות מקלדת, כל מערכי ברירת המחדל לג'ויסטיק או gamepad וכן פקודות מקשי המלאי. השתמש במקש החץ הימני בכדי לנוע לאורכם של שלושת המסכים, ולחץ על ENTER בכדי לחזור לתפריט הראשי.
- **Options** - בוחר להתאים מספר אפשרויות. השתמש בחץ ימני/שמאלי בכדי לשנות את האפשרויות. ראה עמ' 18, לפרטים בעניין האפשרויות.
- **Save Game** - בוחר לשמור את המשחק. ראה עמ' 16 לפרטים נוספים בעניין טעינה ושמירה.
- **Load Game** - בחר שם משחק שמור מהרשימה, ולחץ ENTER בכדי לטעון את המשחק. ראה עמ' 16 לפרטים נוספים.
- **Erase Saved Game** - בחר שם משחק שמור מהרשימה ולחץ ENTER בכדי למחקו. ראה עמ' 16 לפרטים נוספים.
- **View Dialog Transcript** - הפעל/כבה אפשרות זו, בכדי

לאחסן את הדיאלוג שבחרת במהלך משחק בתעתיק, אליו תוכל לשוב, ולקרוא כרצונך. תוכל להגיע לתעתיק הדיאלוג מן התפריט הראשי (לחץ על F1, ואחר בחר View Dialog Transcript, או מסך Options, על ידי בחירת אפשרות Dialog Transcript. תוכל אף לקרוא את התעתיק מחוץ למשחק, על ידי פתיחת הקובץ grimdialog.htm, תוך שימוש בבראוזר Web סטנדרטי. כל משחק שמור שומר אף תעתיק דיאלוג מקביל, הנקרא grimlog.htm).

- **View Custcenes** - מכאן תוכל לצפות בסצינות אשר בהן צפית לאחרונה במהלך המשחק. השתמש במקשי החצים בכדי לבחור סצינות ולחץ על ENTER בכדי להפעיל.
- **Credits** - תוכל לצפות ברשימת יוצרי המשחק.
- **Return To Game** - עוזב את התפריט הראשי, ומחזיר אותך למשחק.
- **Quit** - מבצע יציאה מן המשחק. השתמש במקשי החיצים בכדי לבחור Yes או No, ואחר לחץ על ENTER.

מסך האפשרויות [Options]

תוכל להיכנס אליו על ידי לחיצה על F1, בכדי להגיע לתפריט הראשי, ואחר בחירה ב-Options. אלו האפשרויות הזמינות:



מסך אפשרויות

- **Music, Sound Effects and Voice Volume** - מוסיקה, פעלולי סאונד ועוצמת קול- השתמש בחץ ימני / שמאלי בכדי להניע את הסמנים מעלה או מטה.
- **Text Mode** - מצב טקסט – בוחר כיצד דיאלוג נראה ונשמע במשחק: טקסט בלבד, קול בלבד, או שניהם יחד.
- **Text Speed** - מהירות טקסט – השתמש בסמן בכדי לקבוע כמה זמן יופיע טקסט על המסך.
- **Dialog Transcript** - השתמש באפשרות זו בכדי לראות רשימה של כל שורות הדיאלוג שבחרת.
- **Voice Effects** - פעלולי קול – ניתן לכבות או להפעיל אפשרות זו בכדי להשתיק/ להפעיל את מעבד פעלולי הקול, אשר יוצר פעלולי קולות מציאותיים יותר. אם הביצועים עלובים, נסה לכבות את פעלולי הקול.
- **Movement Mode** - מצב תנועה – בחר את כיוון התנועה שלך במשחק: מצב יחסי לדמות (ברירת המחדל) או מצב יחסי למצלמה. ראה עמ' 12 לפירוט בנושא שני המצבים.
- **Joystick/Gamed** - אם ברשותך אחד מן המתקנים הללו, בחר Enable – אפשר.
- **Brightness** - בהירות – השתמש בחץ ימני / שמאלי בכדי להתאים את הסמן שיקבע את בהירות המסך.
- **3D Hardware Acceleration** - הפעל אפשרות זו אם המחשב שלך הוא בעל תאוצת 3D, או כבה אותו בכדי לחזור למצב נורמלי. אם ברשותך כרטיס 3D בלבד, אפשרות זו תבחר כרטיס זה. אם ברשותך יותר מכרטיס תואם 3D אחד, וברצונך לבחור באיזה כרטיס להשתמש עם Direct3D, בחר Advanced 3D Hardware Settings ממסך Options.
- **Advanced 3D Hardware Settings**

Choose a Display Device - בחר מתקן תצוגה: בחר Primary Display Driver ÿ כונן תצוגה ראשי – אם אתה מעוניין להשתמש בכרטיס וידיאו דו ממדי/ תלת ממדי: בחר את כונן 3Dfx אם ברשותך כרטיס וידיאו המבוסס על 3Dfx. שם בחירתך ישתנה עם בחירתך.

Choose Supported Mode - בחר מצב נתמך: המצבים המוצגים ישתנו על פי מתקן התצוגה הנבחר. אם בחרת כונן תצוגה ראשי, וכרטיס הוידיאו הראשי שלך הוא תואם 3D, תוכל לבחור גם מצב Software וגם מצב Direct3D. אם כרטיס הוידיאו הראשי שלך אינו תואם 3D, תוכל לבחור רק Software. אם אתה בוחר כונן 3Dfx, תוכל לבחור רק Direct3D. Direct3D מייצר טקסטורה ודמויות חלקים יותר, ומאיץ במקצת את ביצועי המשחק.

יציאה מהמשחק

בכדי לצאת מן המשחק, לחץ על שילוב מקשי ALT+ X. השתמש במקש חץ שמאלי בכדי להדגיש Yes, או לחילופין לחץ על מקש Y, ואחר על ENTER.



שליטה דרך מקלדת

ישנם מקשים שפעולתם ספציפית למקלדת או לפד מספרי, כפי שצוין.



שנוי מצב תנועה מחליף בין מצב "יחסי למצלמה" למצב "יחסי לדמות".

מצב יחסי לדמות

8 (פד מספרים) או ↑ — ניעה קדימה

4 (פד מספרים) או ← — פנייה שמאלה

6 (פד מספרים) או → — פנייה ימינה

2 (פד מספרים) או ↓ — תנועה אחורה

מצב יחסי למצלמה



הנעת מני בשמונה כיוונים ע"י מקשי המספרים שעל פד המספרים

Shift + מקש תנועה — ריצה


הקש פעמיים והחזק בכדי לרוץ.
העלאת והורדת מנוף



(פד מספרים) — בחינת פריט



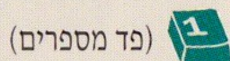
(פד מספרים) — איסוף פריט / הנחת פריט מוחזק



שימוש בפריט מלאי / דיבור או יציאה מהמלאי שבשימוש



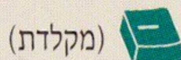
(פד מספרים) — פתח / סגור רשימת מצאי

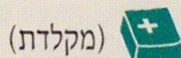


(פד מספרים) — שליפת החרמש



(מקלדת) — שליפת פרטי מלאי בסדר בו נבחרו


(מקלדת) — צפייה בפריט מלאי קודם



(מקלדת) — צפייה בפריט מלאי הבא


ניעה בין פריטים במלאי פתוח


ניעה בין שורות דיאלוג



בחירת שורת דיאלוג



ניעה בין מצבי דיבור בלבד, טקסט בלבד, או טקסט ודיבור



תיאום רמת בהירות



החלפה בין ג'ויסטיק / ג'ימפאד מכבה ומפעיל ג'ויסטיק וג'ימפאד



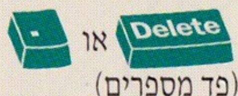
דילוג על סצינות / יציאה ממלאי ללא פריט



הקפאת המשחק



גישה לתפריט הראשי



(פד מספרים) — דילוג על שורת דיאלוג כאשר שיחה מתבצעת, פעולה זו תזרז אותה. אחרת, מקש זו יניע את ראשו של מני סביב, בכדי שיוכל להביט באובייקטים שונים.

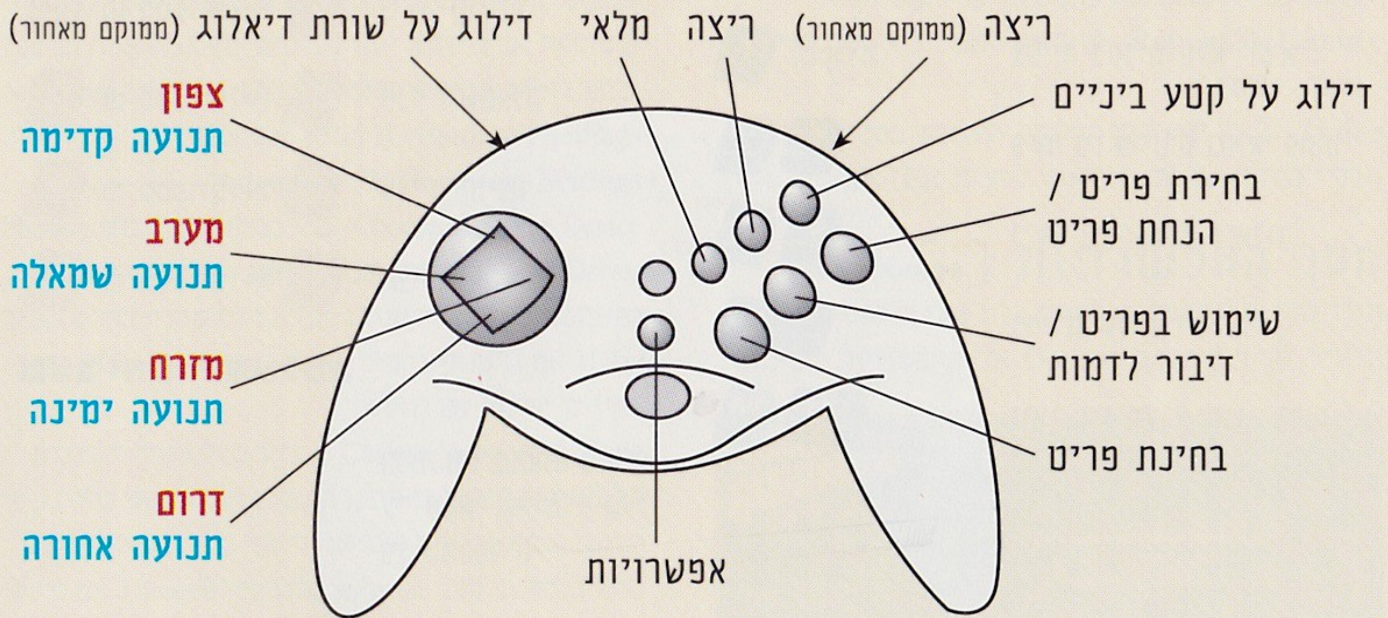


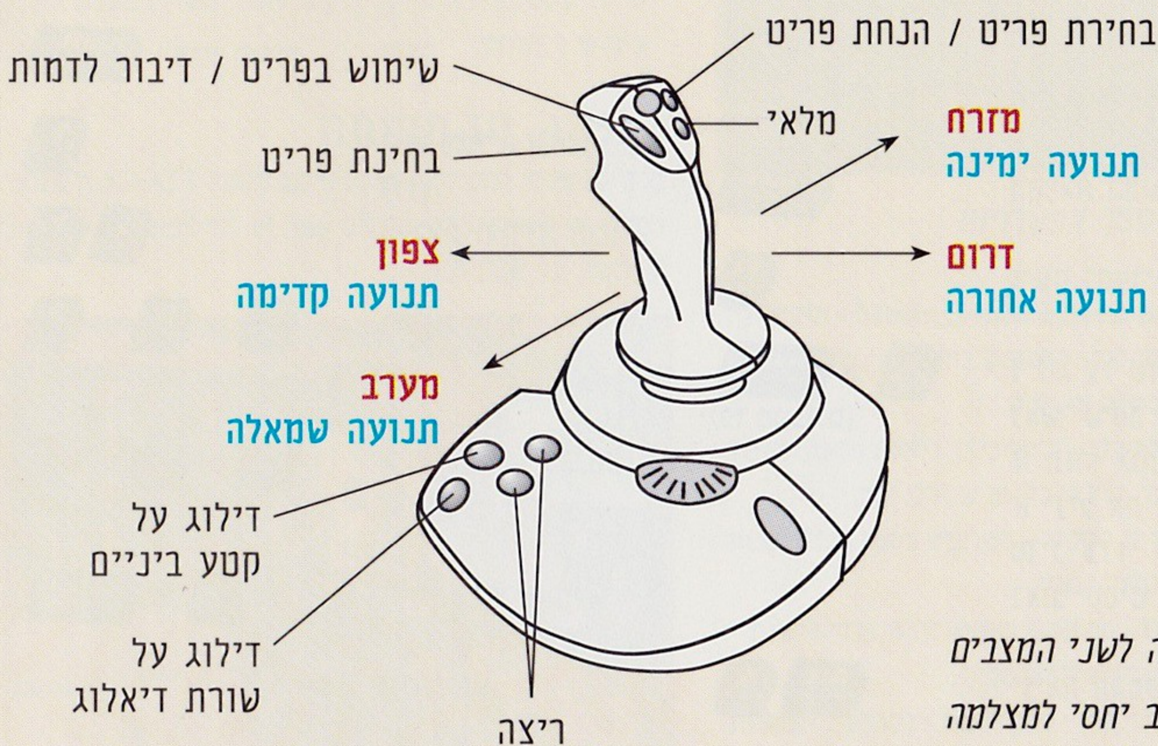
יציאה מהמשחק

טיפים לשימוש במקלדת

אם אתה עושה שימוש במקלדת, דע כי המשחק עוצב כך שתוכל לשחק באופן מושלם עם ידך הימנית מונחת על keypad (פד המספרים). השתמש בידך הימנית בכדי לעבוד עם מקשי החיצים של הפד בכדי להניע את מני, מקש + על פד המספרים לאיסוף פריטים, מקש ENTER של הפד

אמצעי שליטה





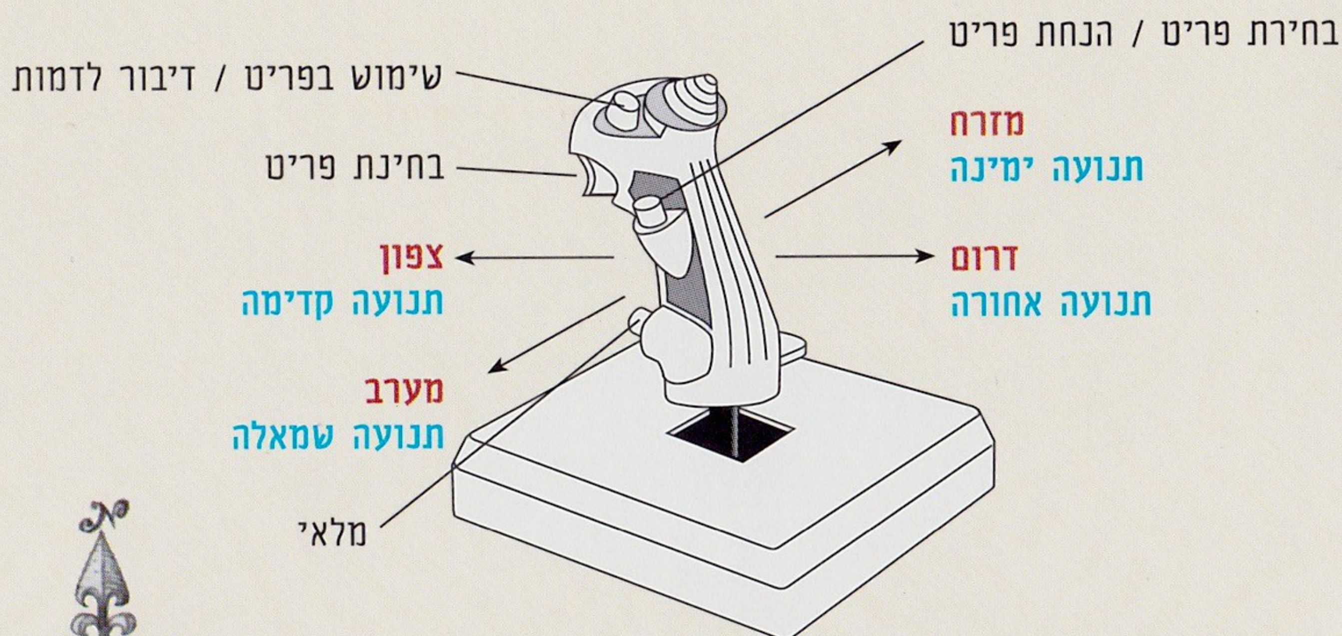
זהה לשני המצבים

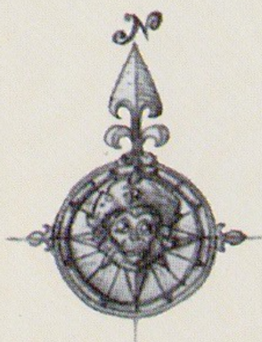
מצב יחסי למצלמה

מצב יחסי לדמות

לשימוש בפריטים, מקש DEL של הפד לדילוג על דיאלוג, או הפנייתה מחדש של תשומת הלב של מני. מקש INS של הפד לכניסה למלאי. השתמש בחץ עליון של הפד(הקש עליו פעמיים בעדינות, ואחר החזק) בכדי לגרום למני לרוץ.
אם אין ברשותך פד מספרי, או שברצונך להעניק לידך הימנית מנוחה, נסה את האלטרנטיבה, שהנה שיטת שתי הידיים: ידך הימנית עובדת עם מקשי החיצים הרגילים לתנועה, ואילו ידך השמאלית עושה שימוש במקשי A.S.D ו-W בכדי "לבחור" "לבחון" "להיכנס למלאי" ו"להשתמש" בהתאמה. השתמש במקש SHIFT בכדי לגרום למני לרוץ.







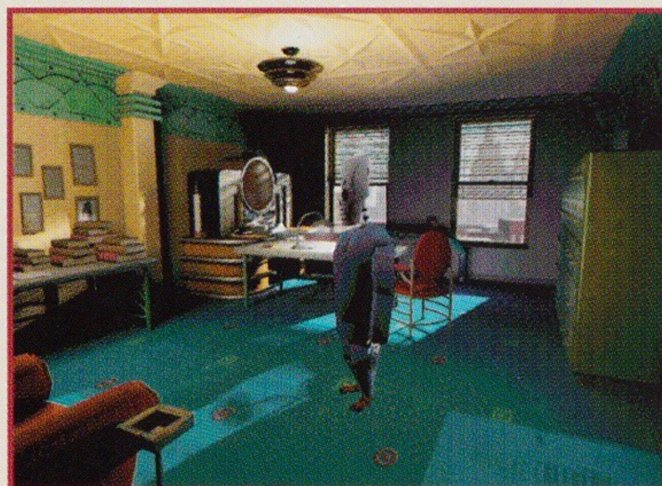
 

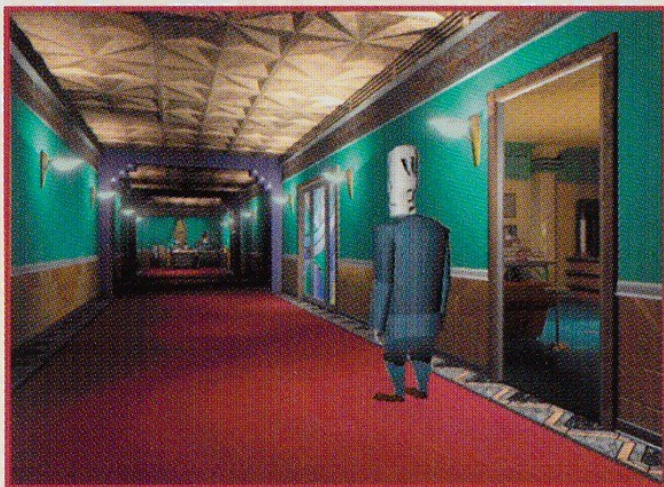
אזהרה!

הסעיף הבא מכיל רמזים
של ממש לגבי מערך
החידות הראשון. אם
אתה מעוניין להיות
מופתע, דלג לסעיף
הבא. מחלקת המוות
אף מעונינת לרמוז כי
רמאות בעת בילוי
אלקטרוני עלולה להחליש
את יכולתך לרכוש
תעבורה מן הדרגה
הראשונה לארץ המתים
אבל בינינו, תמיד אהבת
ללכת קצת, לא ?

בנבכי החידה הראשונה

כאן נמצא את מני במשרד, מוכן לעוד יום משעמם בארץ המתים הוא אינו יודע דבר על כך שהחיים לאחר-המוות שלו עומדים לעבור שינוי מכריע.

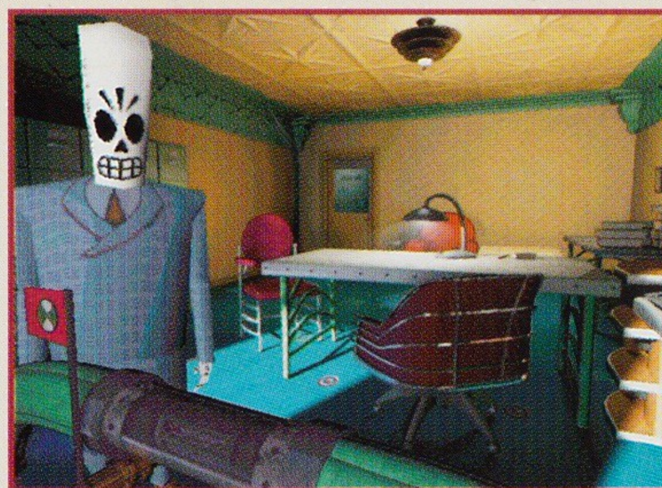




כפעולה ראשונה, בטח לא יזיק לבדוק מה קורה עם אווה, מזכירתו של הבוס של מני. היא יודעת הכל. התקרב אליה כך שמני "יבחין" בה, ואחר לחץ על מקש U או ENTER בכדי לשאול אותה שאלה. המשך לשאול אותה לגבי ההרעלה, על ידי הדגשת בחירת הדיאלוג בעזרת מקשי חץ עליון ותחתון, ושימוש במקש ENTER לבחירת שורה. כאשר היא שמה לב לנהגו של מני, שאל אותה לגבי הנהג, ותקבל את כל המידע שאתה צריך.

השתמש במקשי החיצים בכדי להוליכו לשולחן תחת התמונה, ואחר השתמש במקש + בכדי לאסוף את חפיסת הקלפים בצדו השמאלי של השולחן. (אם אתה משחק דרך הממשק הנמצא למעלה, ייתכן כי מני אוחז כבר בחפיסת הקלפים). לחץ על מקש + על הפד המספרי, בכדי להניח את חפיסת הקלפים בכיס מעילו של מני.



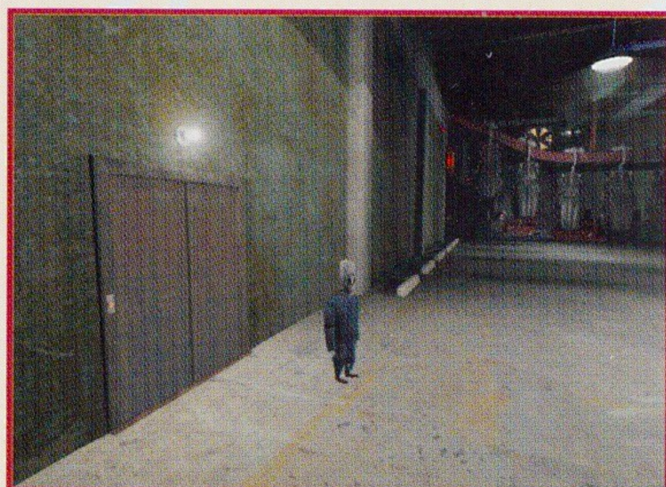


כעת עלינו להוביל את מני לחניון , אז כדאי שתגרום לו לקחת את המעלית הראשונה משמאל אין צורך ללחוץ על הכפתור, פשוט לך אליה.

כעת הולך אותו לאחורי המשרד (ליד החלונות). תראה את הצינור ההודעות שלו, עם הדגל האדום הקטן עליו. לחץ על מקש ENTER בכדי שישתמש בצינור ההדעות, והוא יקרא הודעה מהבוס שלו, דון קופל, שיאמר לו למהר להרעלה.(תפקידו של מני הנו לאסוף נשמות שנחתו לאחרונה מארץ החיים, ולהציע להם את חבילות הנופש הטובות ביותר לארץ המתים תלוי כמה טובים החיים שחיו).
ובכן, הולך אותו אל מחוץ למשרדו ובמורד המסדרון , בכדי שיוכל להשיג לו לקוח.



או.קיי, מני בחניון. אבל זה נראה כאילו המכונית האחרונה בדיוק עזבה, ונהגו של מני לא נראה בסביבה. אולי עליו לגשת לדבר עם גלוטיס, מנהל החנייה הוא נמצא בביתן בפינה הימנית האחורית.

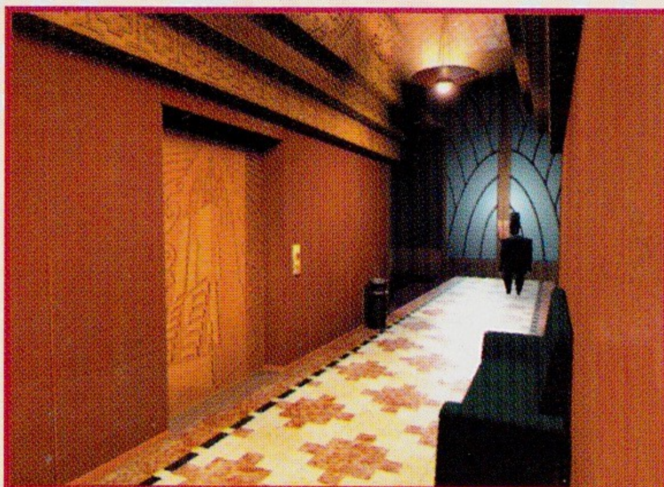


לאחר שמני מציג עצמו בפני גלוטיס, בחר תמיד את השורה הראשונה של הדיאלוג, עד שגלוטיס יגיד שהוא גדול מדי לכך אמור מני להגיב באמרו כי המכוניות הן שקטנות מדי. כך ישיג מני פקודת עבודה, שעליה צריך הבוס שלו לחתום.

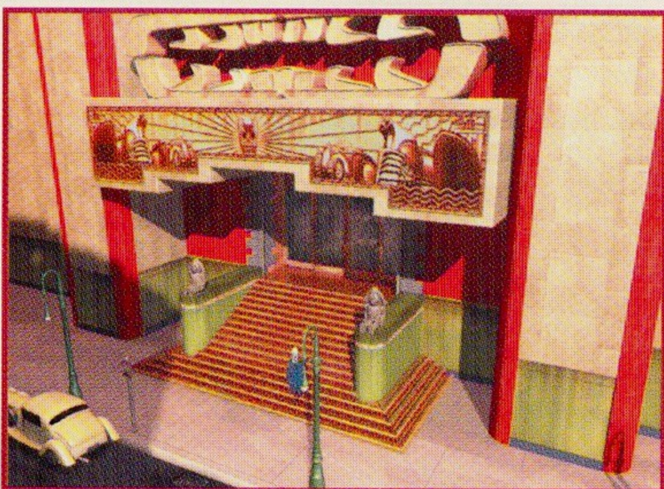


למרבה הצער, אם גרמת למני לבדוק מה קורה עם אווה, היא תאמר לו כי הבוס שלו לא חותם על כלום כרגע.





מני הוא איש מכירות טוב, אחרי הכל, והוא יצליח בוודאי לשכנע את הבוס שלו, אם רק יצליח להיכנס למשרד, ובכן, בוא נראה אם יש דרך אחרת להיכנס לשם. כמו , למשל, דרך החלון. שלח את מני למעלית, המגיעה עד קומת הרחוב. כעת גרום לו לצאת דרך הדלת, בקצה הלובי.



כעת מני נמצא על מדרגות בניין המשרדים שלו. קח אותו במורד המדרגות, והולך אותו על המדרכה מימין. וואו, זהו פסטיבל יום המתים. נראה מעניין, אבל למני אין כרגע זמן: עליו לשכנע את הבוס לחתום על פקודת העבודה הזו. לכן , קח אותו לדרך הנמצאת משמאל.



אולי יש שם יציאת חירום או משהו אחר שדרכו יוכל לטפס אל חלון הבוס שלו. טוב, זה לא נראה ממש מבטיח, אבל נסה לגרום לו לרוץ (לחץ על מקשי SHIFT + חץ) את כל הדרך.



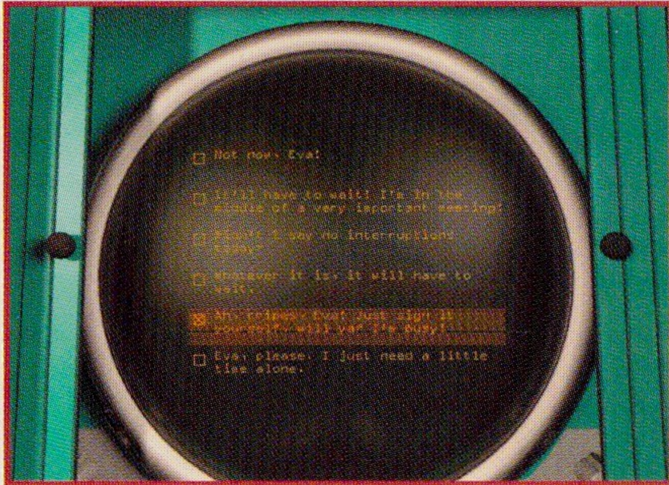
אולי יש כאן משהו בו יוכל להשתמש. כן, חבל מעניבות ישנות. בו ונגרום למני לטפס בעזרת החבל (לחץ על מקש ENTER) ונראה לאן הוא מגיע.



וואו, יש אדן חלון צר ממש ליד חלון המשרד של דון קופל, הבוס של מני. והבוס איננו. מני חושד כי יוכל לחמוק פנימה ולמצוא קצת לכלוכים על הבוס שלו, בכדי לגרום לפקודת העבודה הזו להיחתם. עזור למני לטפס דרך החלון, בכדי לבדוק מה קורה.



המחשב של הבוס זהה לזה של מני. גרום למני להשתמש בו (מקש ENTER), בכדי לראות מה הוא יכול לגלות על הבוס שלו.



הוא חיבר את המחשב שלו למזכירה האלקטרונית, בכדי שימשיך לתת למתקשרים את התשובה נכונה, כאשר הוא רוצה לחמוק החוצה. נוכל לשנות את זה.

השתמש בחץ התחתון בכדי לנוע בכיוון מטה, אל התשובה החמישית זאת העוסקת בחתימת אווה בשם דון, ואחר לחץ ENTER. כעת גרום למני לצאת מן החלון, לנוע במורד החבל, לכל אורך הדרך, במעלה המדרגות, לתוך הבניין, במעלה המעלית, ותן את פקודת העבודה לאווה.



היא תחתום עליה, ומני נמצא בדרכו לארץ החיים.

כיצד ליצור קשר עם LucasArts

LucasArts נערכו ויזמו מספר שירותים, שיספקו לך מידע לגבי המשחקים החדשים שלנו, רמזים ועזרה למשחק, ותמיכה טכנית.

היכן ניתן למצוא אותנו

אתר Web

בקר באתר LucasArts, שכתובתו www.lucasarts.com. תוכל להשיג אותנו דרך מחלקת התמיכה הטכנית של אתר LucasArts, ממנה תוכל לקבל תמיכה טכנית און- ליין דרך Yodas Help Desk, מסמכים טכניים שונים, או השארת מסר לנציג און-ליין.

Yodas Help Desk

אנו גאים להציג את "שולחן העזרה של יודה", בסיס ידע לעזרה עצמית, אשר זמין דרך מחלקת התמיכה הטכנית של אתר LucasArts, דרך www.lucasarts.com/support. שולחן העזרה של יודה מציע פתרונות אינטראקטיביים לנושאים טכניים, המבוססים על מידע שאתה מספק. מבקרי שולחן העזרה יוכלו לקבל תמיכה טכנית 24 שעות ביממה, שבעה ימים בשבוע.

מספרי טלפון של תמיכה טכנית

מספר זה הוא לתמיכה טכנית בלבד. רמזים לא יינתנו דרך קו העזרה הטכנית. אם אתה זקוק לעזרה טכנית, אל תהסס ליצור עמנו קשר לאחר קריאת מדריך Troubleshooting וקובץ Readme. לנוחותך, אם אינך יכול להגיע לנציג דרך הטלפון ויש לך גישה למכשיר פקס או אחד מאזורי און-ליין שלנו, נסה ליצור עמנו קשר דרך אחת האפשרויות החלופיות הללו.

כאשר אתה יוצר עמנו קשר, אנא וודא כי תוכל לספק לנו את כל המידע החיוני. וודא כי אתה מציין את סוג החומרה המדויק בו אתה עושה שימוש במערכת שלך, כולל: כרטיס הקול שלך, כונן התקליטורים, כמות RAM, מהירות ויצרן המעבד שלך, והסוג הספציפי של מודם בו אתה עושה שימוש (לשאלות הנוגעות למשחקים רבי-משתתפים). כמו כן, וודא כי אתה כולל את כותרת וגרסת המשחק, ותיאור מפורט של הבעיה.

תמיכת לקוחות

לפני פנייה לשירות תמיכת הלקוחות, קרא את קובץ העזרה הטכנית, המכיל את תשובות לכמה מן השאלות הנפוצות ביותר, שיכולות לספק במהירות ובקלות מענה לקשיים בהם נתקלת. אם לאחר סקירת קובץ העזרה הטכנית אתה עדיין נתקל בבעיות, הרגש חופשי ליצור עמנו קשר בכל אחד משירותי און- ליין הרשומים. בכדי לעזור לנו כאשר אנו מתמודדים עם הקשיים בהם נתקלת, הכן את המידע הבא, כאשר אתה מתקשר:

כותרת מוצר מלאה. מסר שגיאה מדויק (אם יש) ותיאור קצר של הבעיה. באיזו מערכת הפעלה אתה משתמש (כלומר, חלונות 95 או DOS)?

באיזה סוג מעבד אתה משתמש (כגון אינטל פנטיום 90)? איזה סוג של כרטיסי קול או וידיאו מכילה המערכת שלך (כגון Diamond Stealth 64 Video)? האם אתה עושה שימוש בג'ויסטיק ? אם כן, באיזה מותג? כיצד הוא מתחבר למשחק (איזה port)? כמה מקום כונן פנוי יש לך? כמה RAM יש במחשב שלך? אם נתקלת בנושא משחק רב משתתפים או און-ליין, עזור לנו בכך שתכין את המידע הבא, כאשר תתקשר.

אם אתה משתמש במודם:

איזה סוג מודם נמצא בכל קצה (מותג, דגם, מהירות, חיצוני או פנימי). האם יש לך יותר ממודם אחד?

באיזה חיבור נמצאת כל קונפיגורציה?

האם היפרטרמינל (או כל תוכנת טרמינל אחרת) עובד עם המודם שלך? זוהי דרך קלה לבחון האם המודם שלך עבר קונפיגורציה נכונה. באיזו מהירות אתה מקושר?

האם ווידאת כי דחיסות נתונים, זיהוי שגיאות, ושליטה שוטפת כבויים? פנה למדריך המודם שלך בכדי לעשות זאת.

אם משתמש במודם חיצוני :

באיזה סוג של כרטיס סירלי אתה משתמש?

האם יש לך כבל סירלי בעל שבעה כבלים?

אם אתה על LAN:

האם תוכל לראות מחשבים אחרים על הרשת? מהי קונפיגורצית הרשת שלך? באיזה מותג כרטיס רשת אתה משתמש? איזו תוכנת רשת אתה מריץ? מהו מספר הגרסה?

E-Mail and Online Services with Activision Forums File Library Support

Internet: support.activision.com or www.activision.com
America Online: Use keyword "Activision" to locate Activision forum.
CompuServe: 76004,2122 or GO ACTIVISION
Activision BBS: 1 (310) 255-2146 Up to 33,600 baud; Setting: 8 Bits, No Parity, 1 Stop Bit (8, N,1)

אנו, מחלקת התמיכה הטכנית של חברת הד ארצי מולטימדיה בדקנו מוצר זה בקפדנות ומצאנו את המוצר ללא תקלות טכניות, כמובן כל עוד המחשב שברשותך עומד בדרישות המשחק כפי שמופיעות על גבי האריזה.

במידה ואכן תיתקל בבעיה כל שהיא נשמח לקבל את פנייתך. קו השירות עומד לרשותך בכל יום בין השעות 16.00-20.00 וביום ו' בין השעות 10.00-14.00 כמו כן הנך מוזמן להתקשר בכל שעות היממה ולהשאיר הודעה או לשלוח פקס עם פירוט קצר של הבעיה.

טלפון: 03-5383432 פקס: 03-6342372
דואר אלקטרוני service@hed-artzi.co.il

Credits

Project Leader
Tim Schafer
Lead Artist
Peter Tsacle
Lead Programmer
Bret Mogilefsky
Conceptual Artist
Peter Chan
Music Composed and Produced by
Peter McConnell
Assistant Designers
Peter Tsacle
Eric Ingerson
Bret Mogilefsky
Peter Chan
Production Manager
Lleslle Aclaro
Production Coordinator
Linda Villalobos Grisanti
Programmers
Kevin Bruner
Chuck Jordan
Chris Purvis
Character Animation
Eric Ingerson
Mark Hamer
Chris Schultz
David Bogan
Vamberto Maduro
Chris Miles
Suzanne House
Simon Allen
Background Artists
Paul Zinnes
Paul Topolos
John McLaughlin
Ralph Gerth
Adam Schnitzer
Gaurav Mathur
Texture Artists
Japeth Pieper
Sara Simon
Art Technicians
Troy Molander
Albert Chen
Rebecca Perez
Josef Richardson
Lleslle Aclaro
Pre-Production Manager
Casey Donahue Ackley

Music and Sound Production

Music Engineered and Mixed by
Jeff Kliment
Additional Music Production
Hans Christian Reumsch ssel
Lead Sound Designer
Jeff Kliment
Sound Designers
Nick Peck
Andy Martin
Julian Kwasneski
Clint Bajakian
Sound Production Supervision
Michael Land
Jeff Kliment
Clint Bajakian
Voice Processing
Clint Bajakian
iMUSE Music System
Michael McMahon
Michael Land
Peter McConnell
Sound Department Manager
Michael Land
Sound Department Coordinator
Kristen Becht

Voice Production

Voice Producer/Director
Darragh O Farrell
Senior Voice Editor
Khris Brown
Voice Editors
Coya Elliott
Will Beckman
Assistant Voice Editor
Cindy Wong
Voice Department Manager
Tamlynn Niglio
Voice Production Coordinator
Peggy Bartlett
Voices Recorded at ScreenMusic Studios, Studio City, California
Engineer
Gordon Suffield
Assistant Engineer
Lisa Carlon

Voice Credits

Manuel Calavera
Tony Plana
Mercedes Colomar
Maria Canals
Glottis
Alan Blumenfeld
Hector LeMans
Jim Ward
Domino Hurley
Patrick Dollaghan
Olivia Ofrenda
Paula Killen
Salvador Limones
Sal Lopez
Eva
Rachel Reenstra
Clown
Joe Nipote
Don Copal
Michael Sorich
Celso Flores
Peter Lurie
Bruno Martinez
Jack Angel
Raoul
Tom Kane
Maximino
Bill Capizzi
Nick Virago
Daragh O Malley
Membrillo
Milton James
Dockmaster
Velasco Kay Kuter
Toto Santos
Morgan Hunter
Terry Malloy
Raphael Sbarge
Carla
Pamela Segall
Chief Bogen
Barry Dennen
Lupe
Terri Ivens
Bowlsley
Keith Szarabajka
Lola
Barbara Goodson
Pugsy
Pamela Segall
Bibi
Katie Leigh
Aitor
David Jeremiah
Chepito
Jack Angel
Tube-Switcher Repairman
Michael Sorich
Chowchilla Charlie
Joe Nipote
Alexi
David Jeremiah
Gunnar
Jim Ward
Slisko
Peter Lurie
Doug
Jim Ward
Beat Waiter
Barry Dennen
Croupier
Kay Kuter
Large Hitman
Jack Angel
Skinny Hitman
Milton James
First Mayan Mechanic
Raphael Sbarge
Second Mayan Mechanic
Tom Kane
Gatekeeper
Tom Kane
Unicycle Man
Keith Szarabajka
First Thunder Boy
Barry Dennen
Second Thunder Boy
David Jeremiah
Makeup Woman
Katie Leigh
Ensign Arnold
Raphael Sbarge
Seaman Naranja
Jack Angel
Cat Track Announcer
Tom Kane

Quality Assurance

Lead Tester
Theresa O Connor
Quality Assurance Testers
Karsten Agler
Deedee Anderson
Jo Ashburn
John Buzolich
Leland Chee
John Drake
Bhagavat Farmer
Derek Flippo
Brad Grantham
Catherine Haigler
Brent Jalipa
Jesse Moore
Steve McManus
Orion Nemeth
Alex Neuse
June Park
Jeff Sanders
Chris Snyder
Todd Stritter
Compatibility Supervisor
Chip Hinnenberg
Compatibility Technicians
Lynn Taylor
Jim Davison
Doyle Gilstrap
Dan Mihoerck
Jason Lauborough
Charlie W. Smith
Darren Brown
Scott Tingley

Quality Assurance Manager
Mark Cartwright
Quality Assurance Supervisors
Dan Pettit
Dan Connors
Renderdroid Engine and Tools
Ray Gresko
Robert Huebner
Che-Yuan Wang
Winston Wolff
Insane Video Compression
Vince Lee
Launcher/Installer
Nolan Erck
Darren Johnson
16-Bit Rasterizers
Stephen Ash
Level Editor Adapted by
Amit Shalev
Additional Programmers
Amit Shalev
Hwei-Li Tsao
Mark Cooke
Aric Wilmunder
Additional 3D Modeling
Steve Chen
Kyle Balda
Greg Gladstone
Marc Benoit
Additional Art Technicians
Jillian Moffett
C. Andrew Nelson
Technical Writers
Lynn Taylor
Chip Hinnenberg
Burning Goddesses
Wendy "Cupcake" Kaplan
Kellie "Twinky" Walker

International Production

Localization Department Manager
Carole Degoulet
International Production Coordinator
Leon Susen
International Development Specialist
Gwen Musengwa
International Development Manager
Aric Wilmunder
International Lead Testers
Matthew Azeveda
Dana Fong
Marketing
Product Marketing Manager
Tom Byron

Public Relations Manager
Tom Sarris
Public Relations Specialist
Heather Twist
Public Relations Coordinator
Josh Moore
Marketing Coordinator
Anne Barson

Documentation

Manual
Jo Ashburn
Mollie Boero
Manual Design
Patty Hill
Package Design
Soo Hoo Design

Business Affairs

Jeremy Salesin
Jocelyn Lamm

Product Support

Product Support Manager
Dan Gossett
Product Support Supervisor
Dave Harris
Hint Line Supervisor
Tabitha Tosti

Special Thanks

George Lucas

Software License and Limited Warranty

PLEASE READ THIS LICENSE CAREFULLY BEFORE INSTALLING OR USING THE SOFTWARE. BY USING THE SOFTWARE, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS LICENSE, DO NOT INSTALL OR USE THE SOFTWARE, DELETE THE SOFTWARE AND ALL RELATED FILES FROM YOUR COMPUTER, AND PROMPTLY RETURN THIS PACKAGE AND ITS CONTENTS TO THE PLACE OF PURCHASE FOR REFUND OF THE AMOUNT THAT YOU PAID.

The computer software, artwork, music, and other components included in this product (collectively the Software©) are the copyrighted property of LucasArts Entertainment Company LLC and its licensors (collectively referred to as LEC©). The Software is licensed (not sold) to you, and LEC owns all copyright, trade secret, patent and other proprietary rights in the Software. You may use the Software on a single computer. You may not: (1) copy (other than once for back-up purposes), distribute, rent, lease or sublicense all or any portion of the Software; (2) modify or prepare derivative works of the Software; (3) transmit the Software over a network, by telephone, or electronically using any means, except in the course of your network multi-player play of the Software over authorized networks; (4) engage in matchmaking for multi-player play over unauthorized networks; (5) design or distribute unauthorized levels; or (6) reverse engineer, decompile or disassemble the Software. You may transfer the Software, but only if the recipient agrees to accept the terms and conditions of this Agreement. If you transfer the Software, you must transfer all components and documentation and erase any copies residing on computer equipment. Your license is automatically terminated if you transfer the Software.

LEC warrants to the original consumer purchaser that the media furnished in this product will be free from defects in materials and workmanship under normal use. If the media supplied as part of this product proves to be defective, and provided that the consumer purchaser returns the media to Activision in accordance with the instructions in this paragraph, Activision will replace the defective media. To obtain a replacement CD, please return the CD only, to Activision, at the address below, a description of the defect, and your name and return address. Activision will mail a replacement to you.

You expressly acknowledge and agree that use of the Software is at your sole risk. The Software and any related documentation or materials are provided AS IS and without warranty of any kind. LEC EXPRESSLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EXPRESS AND IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. LEC DOES NOT WARRANT THAT THE FUNCTIONS CONTAINED IN THE SOFTWARE WILL MEET YOUR REQUIREMENTS, OR THAT THE OPERATION OF THE SOFTWARE WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR-FREE, OR THAT DEFECTS IN THE SOFTWARE WILL BE CORRECTED. THE ENTIRE RISK AS TO THE RESULTS AND PERFORMANCE OF THE SOFTWARE IS ASSUMED BY YOU AND YOU (AND NOT LEC) ASSUME THE ENTIRE COST OF ALL SERVICING, REPAIR AND/OR CORRECTION. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO THE ABOVE EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

UNDER NO CIRCUMSTANCES INCLUDING NEGLIGENCE SHALL LEC, OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES OR AGENTS, BE LIABLE TO YOU FOR ANY INCIDENTAL, INDIRECT, SPECIAL OR CON- SEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOST DATA, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, AND THE LIKE) ARISING OUT OF THE POSSESSION, USE, OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION DAMAGE TO PROPERTY AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, EVEN IF LEC OR AN LEC AUTHORIZED REPRESENTATIVE HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES OR LOSS. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS DEPENDING ON THE LAWS IN YOUR STATE. YOU AGREE THAT THE LIABILITY OF LEC ARISING OUT OF ANY KIND OF LEGAL CLAIM (WHETHER IN CONTRACT, TORT, OR OTHERWISE) WILL NOT EXCEED THE AMOUNT YOU ORIGINALLY PAID FOR THE USE OF THE SOFTWARE.

If the Software is acquired under agreement with the U.S. government or any contractor therewith, it is acquired as commercial computer software subject to the provisions hereof, as specified in 48 CFR 12.212 of the FAR and, if acquired for Department of Defense (DoD) units, 48 CFR 227-7202 of the DoD FAR Supplement, or sections succeeding thereto.

Marketed & distributed in the United Kingdom by Activision UK Ltd.

This is a work of fiction. All of the characters and events portrayed in this game are fictional. Any resemblance to real persons, living or dead, or actual events, is purely coincidental.




LUCAS
Arts